

# **GARFIELD**

## **“Sueños de Invierno”**

### **Manual de Instrucciones**

# ***Garfield: Sueños de Invierno***

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

### **SPECTRUM 48K +**

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

### **SPECTRUM +2, +3**

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

### **AMSTRAD CPC 464**

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

### **AMSTRAD CPC 664-6128**

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

### **COMMODORE 64**

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

## **COMMODORE 128**

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

## **MSX-MSX 2**

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:",R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

## **SPECTRUM DISCO**

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

## **AMSTRAD DISCO**

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea JCPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

## **MSX DISCO**

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. El programa se cargará automáticamente.

## **ATARI ST**

1. Apaga el ordenador.
2. Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
3. Inserta el disquete en la unidad de disco.
4. Vuelve a encender el ordenador.
5. El programa se cargará automáticamente.

## **COMMODORE AMIGA**

1. Enciende el ordenador.
2. Si es necesario, inserta el disco Kikstart
3. Cuando se te solicite el disco de Workbench, inserta el disquete del programa.
4. El programa se cargará automáticamente.

## **IBM PC Y COMPATIBLES**

1. Carga el sistema operativo MS-DOS.
2. Teclea A: y pulsa RETURN.
3. Teclea el nombre del programa y pulsa RETURN.
4. El programa se cargará automáticamente.

## **CONTROLES**

Este juego está diseñado para su utilización con joystick o teclado. Los controles de teclado varían ligeramente de sección en sección. En las tres partes, "O" se emplea para moverse a la izquierda y "P" para moverse a la derecha. La tecla "M" hace la misma función que el botón de fuego del joystick, y permite a Garfield saltar en las partes de esquí y patinaje. Pero en la fábrica de chocolate, Garfield salta pulsando "Q" ("arriba") y se pueden activar los contadores de corriente al siguiente valor saltando y pulsando "M". "S" es para tomar objetos en la fábrica, o para moverse hacia abajo en la sección de Patinaje. La tecla "Q" mueve a Garfield hacia arriba en la pantalla de la sección de patinaje.

## **SUEÑOS DE INVIERNO**

Ha sido un día duro para Garfield; se ha pasado el día entero en la cocina. La nevera está ahora casi vacía después de haber trabajado bastante por su parte para ayudar a John a reducir las provisiones de comida de la casa...

Garfield ha caído medio dormido en su cama frente a la puerta aún abierta de la nevera y a medida que las frías ráfagas de la nevera flotan sobre él empieza a soñar...

Sueña que está en los Alpes... y que le recuerda al Norte de Italia... ¡lo que le recuerda la Lasaña! (hum... suena a comida). A medida que el sueño continúa, recuerda también que Suiza está justo al otro lado

de los Alpes... lo que le hace recordar el chocolate (hum... suena a postre). Pero una vez en la Fábrica de Chocolate de sus sueños se entera de que por allí está la mítica "Gallina que Pone Huevos de Chocolate". ¡Y lo único que tiene que hacer Garfield es cazarla!

## **PARA JUGAR**

El juego empieza en la cocina. Garfield duerme en su cama, y puedes ver lo que está soñando en la "burbuja del sueño" situada sobre su cabeza. Cuando inicias el juego por primera vez, la imagen con la que Garfield está soñando es una cima de los Alpes.

Para jugar esta parte simplemente debes pulsar el botón de fuego. Si quieres jugar las partes de la Fábrica de Chocolate o del Patinaje, mueve el joystick a izquierda o derecha para seleccionar la imagen correcta, y después pulsa "fuego".

**ATENCION:** Con la versión de cinta es vital que sigas estas instrucciones: si seleccionas cualquiera de las demás opciones excepto la de esquí, o si entras en una de las demás opciones pasando primero la parte de esquí o la fábrica de chocolate, debes recordar DETENER (pulsando STOP) tu casete cuando el nivel se haya cargado. NO DEJES el botón PLAY pulsado. Si completas con éxito ese nivel entonces debes pulsar PLAY para que se cargue el siguiente. Pero si te equivocas, es muy importante que REBOBINES la cinta hasta el principio de nuevo antes de pulsar PLAY para que vuelva a cargarse la secuencia de la cocina y puedas empezar de nuevo. Si te olvidas de hacer esto, tendrás que desconectar el ordenador y cargar de nuevo el juego. Puedes pasar directamente a cualquiera de los tres niveles principales de esquí, fábrica de chocolate y patinaje. Pero si deseas resolver el juego completamente y alcanzar la gran final en el Pueblo Suizo, entonces debes jugar los tres niveles principales en el orden correcto listado anteriormente. Si pasas directamente a la parte de Patinaje y la completas, pasarás a una muestra especial del nivel final. Y para ver la Fábrica de Lasaña tendrás que completar la carrera de esquí correctamente.

## **ESQUI:**

Garfield tiene que franquear el camino colina abajo, evitando los obstáculos, o saltando sobre ellos, y manteniendo sus energías durante la carrera comiéndose la comida que han dejado los espectadores. Puedes ver la energía que tiene Garfield en cada momento del juego mirando su "cara" que aparece a un lado de la pantalla. Cuando tenga demasiada hambre se despertará y el juego habrá terminado. Pero debes tener cuidado, ya que si Odie llega allí antes que Garfield se comerá su comida antes que él. Garfield puede saltar (pulsa "fuego"), y esquiar a la izquierda y a la derecha. Para comer pulsa "fuego + izquierda" para comer a la izquierda y "fuego + derecha" para comer a la derecha. Para saltar en una rampa en el momento justo, tienes que hacerlo cuando llegues al final. Franquea la rampa final correctamente y ¡Garfield se encontrará en la fábrica de lasaña más grande del mundo!

## **FABRICA DE LASAÑA:**

Una vez en el interior de la fábrica, Garfield se sentará y se preparará para comer: mueve simplemente el joystick de izquierda a derecha rápidamente para que Garfield coma tanto como le sea posible antes de que... bueno, mejor será que veas tú mismo lo que ocurrirá después.

## **FABRICA DE CHOCOLATE:**

Puedes llegar a esta sección directamente o desde el nivel de Esquí. En esta fábrica, Garfield tiene que encontrar la gallina que pone huevos de chocolate (la que ya no está alimentándose de chocolate en las cañerías). Pero para ello primero tendrá que encontrar el chocolate líquido que llega hasta los otros pollos que se lo comen. Para ello, Garfield tiene que cambiar adecuadamente los indicadores de las uniones entre cañerías. Haz que salte y pulsa el botón de fuego al mismo tiempo mientras está encima de los indicadores (pequeños botones rojos). Cuando Garfield pulse un botón se oirá un "ting" y verás moverse la flecha de esa intersección que indica la dirección del chocolate. Encuentra la sala de control de la fábrica y verás que hay una serie de cabezas de pollo que asoman por la pared. Mantén alimentados a todos los pollos y podrás encontrar finalmente la mítica "Gallina que Pone Huevos de Chocolate". Pero deberás

recordar que tienes un tiempo limitado para completar el nivel, que debes alimentar a Garfield para que mantenga sus energías, y que Odie intentará robarle la comida. También debes saber que ¡puedes dar patadas a Odie! (pulsa fuego).

### **PATINANDO/EL LAGO:**

El que entres directamente aquí o desde la fábrica no afecta a la forma de desarrollarse el juego (simplemente afecta a que veas o no el Pueblo Suizo entero). Debes guiar a Garfield por el lago patinando y sorteando todos los objetos. Puede saltar sobre las cosas (pulsa fuego), pero si se choca con otros pierde energía. Garfield debe encontrar el otro lado del lago para terminar con éxito esta parte.



**GARFIELD © 1978 United Feature Syndicate Inc.**

**Copyright del programa y texto © 1989**

**The EDGE/Softek Intl Ltd.**

**Distribuido por Drosoft, S.A.**

**C/Fco.Remiro, 5 - 28028 Madrid**

**Telf.: (91) 2463802**

**La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.**